



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: une forêt de bambou !

Subject: Re: une forêt de bambou !

Posté par: Ludo38

Contribution le : 6/5/2013 22:48:21

Merci de votre aide !!

Purée, hier soir j'étais sur un autre travail Blender, et j'ai terriblement galéré, ça a été une vraie prise de tête. Je vais rassembler les soucis que j'ai eu en image et j'ouvrirai un topic pour en parler, parce que c'était vraiment lourdingue de buter sur tant de problèmes à la fois...

Alors, concernant vos conseils :

je crois que je commence à voir comment vous imaginez la technique pour faire facilement un bambou! En gros, je UV-mape une petite section de bambou, et ensuite j'y applique un array avec un empty qui permet d'avoir une répétition de cette section en la faisant s'étirer vers le haut, et j'applique aussi un modifier pour courber le tout. C'est ça ?

Si c'est ça, ça veut dire que la texture des sections étirées sera elle aussi étirée, n'est-ce pas ? Du coup je n'aurai pas des noeuds tous du même aspect selon la hauteur...

Ou alors il faudrait que je fasse mes bambous en 2 meshes :

- 1) le tube global, une texture de la peau, toute simple
- 2) un petit mesh d'anneau légèrement en relief (sans trop de polygones) avec la texture d'un nœud.

Mais du coup faudra que j'applique aux 2 meshes exactement le même modifier pour la courbe ou le rétrécissement vers le haut...